(cc) BY

Ягодарова Ксения Юрьевна
воспитатель
МДОБУ «Юбилейный Д/С «Колокольчик»
г. Йошкар-Ола, Республика Марий Эл

ПРИМЕНЕНИЕ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ДОУ

Аннотация: *в статье рассматривается «квест» как пример современных игровых технологий для ДОУ, позволяющих реализовывать требования ФГОС ДО. Квест-игра способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач.*

Ключевые слова: *дошкольное образование, образовательные технологии, квест, квест-игра.*

Насыщенная информационная среда окружает современного ребенка с самого рождения. Все большее место в его жизни занимают компьютер, игровые приставки, электронные игрушки. Это, безусловно, накладывает определенный отпечаток на развитие личности ребенка. На современном этапе развития образовательной системы в России появляются новые технологии и формы взаимодействия с воспитанниками и их родителями, в основе которых лежит активизация первых и включение вторых в непосредственное участие в образовательный процесс ДОУ. Развивающее взаимодействие ребенка со взрослыми и сверстниками является основой дидактической технологии ФГОС ДО.

В свете последних тенденций, когда вступил в силу ФГОС ДО, который базируется на основополагающих принципах поддержки разнообразия детства, сохранения уникальности и самоценности детства как важного этапа в общем развитии человека, реализация программ ДО должна происходить в формах, специфических для детей дошкольного возраста, прежде всего в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности.

Особенно хорошо эти виды деятельности сочетаются в квест-технологии, или как его еще называют образовательный квест, который чаще всего

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

пользовался популярностью у подростков и взрослых, но благодаря неординарной организации образовательной деятельности и захватывающего сюжета данную технологию стали использовать в детском саду и она знакома нам под названием как игра со станциями.

Ребенок-дошкольник – человек играющий, поэтому и обучение входит в его жизнь через «ворота детской игры». Квест – путешествие к определенной цели через преодоление трудностей. Квест-технология имеет ряд особенностей: образовательная задача осуществляется через игровую деятельность и носит поисковый характер; самовыражению ребенка способствует внедрение новых технических средств обучения; целенаправленно мотивируется эмоциональная и интеллектуальная активность ребенка.

«Квест» собственно и будет обозначать игру, поиски, которые требуют от игроков решения тех или иных умственных задач для преодоления препятствий и движения по сюжету, который может быть определен или же иметь множество исходов, где выбор будет зависеть от действий самого игрока.

Образовательный квест – это совершенно новая форма обучающих и развлекательных программ, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры?

В «квестах» присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности. Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество, т.к. участники могут дополнять живые квесты по ходу их прохождения. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Как и любая технология образовательный квест имеет свою структуру.

При подготовке и организации образовательных квестов необходимо определить цели и задачи, которые ставит перед собой организатор, учитывая ту категорию участников (дети, родители), то пространство, где будет проходить игра и написать сценарий.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Подготовка осуществляется в 3 этапа:

1. Подготовка условий, оборудования, материала квест-игры.

2. Разработка маршрута и карты, сценария квест-игры.

3. Подготовка детей (знакомство с темой, погружение в тему, обучение, игра).

Основными критериями качества квеста выступают его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства.

В детском саду квест-игры можно проводить в разных возрастных группах, начиная с младшей. Во многих квест-играх принимают участие не только дети, но и родители.

Преимущество данной технологии в том, что она не требует особой подготовки воспитателей, покупки дополнительного оборудования. Главное – огромное желание педагогического коллектива заложить основы полноценной социально успешной личности в период дошкольного детства.

Вывод. Квест-это та технология, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать.

Список литературы

1. Осяк С.А. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015.

2. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: Учебное пособие для студентов педагогических вузов. – М.: Академия, 2001.

3. Дубцова Г.М. Применение квест-технологии в образовательном процессе ДОУ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://multiurok.ru/files/

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

primienieniie-kviest-tiekhnologhii-v-obrazovatiel.html (дата обращения: 08.02.2018).

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)